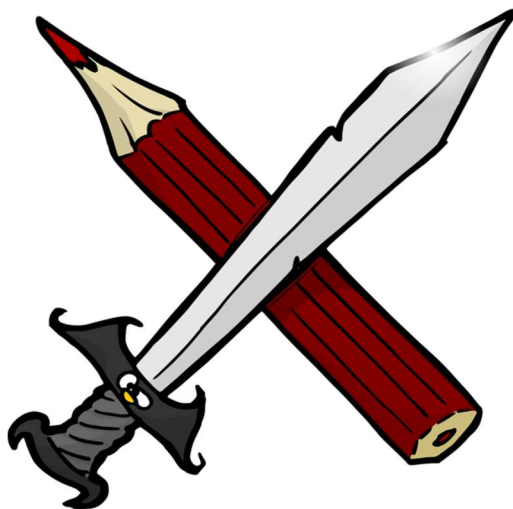
# Rookie

Sistema Genérico para Iniciantes

**Sistema ROOKIE**

Esse é um sistema genérico e facilitado criado para iniciantes no RPG. Pode ser usado como base para sistemas complexos ou para qualquer tipo de aventura original.

Livre para utilização, reprodução e alteração.

Criado por: Nana.

**Índice**



## 1. Criação de Personagem

A criação do seu personagem é o ponto de partida para o jogo. Ele será seu novo "eu" enquanto você joga.

O essencial a ser pensado ao criar seu novo personagem é *raça, classe* e suas *características*. A raça é autoexplicativa: você pode ser um humano, um elfo, um anão, um halfling... O que você quiser! A classe será sua "função" como herói: você pode ser um mago, um ladrão, um paladino, um clérigo... Isso irá determinar quem seu personagem realmente *é*.

Sistemas mais complexos exigem um leque maior de informações, mas aqui no *Rookie* iremos usar apenas o básico. A próxima etapa da criação é a parte de *características* ou *traços* do seu personagem.

## 2. Características

As características são determinantes essenciais do seu personagem, não só no que tange a interpretação, mas também no desenvolvimento do jogo. A princípio iremos usar apenas cinco principais:

i. Força – determina a força física do seu personagem, podendo afetar o dano causado com determinada arma, distância de um objeto lançado, etc.

ii. Agilidade – determina a destreza e agilidade do seu personagem, podendo afetar o sucesso em saltos, escaladas, esquivas, etc.
iii. Inteligência – determina a capacidade mental do seu personagem, podendo afetar sua percepção de detalhes, conhecimentos técnicos e práticos, memória, etc.
iv. Sabedoria – determina a experiência de vida do seu personagem, podendo afetar sua intuição, sua relação com magia, suas decisões, etc.
v. Carisma – determina a habilidade social do seu personagem, podendo afetar o sucesso de ameaças, barganhas, resoluções de conflitos, etc.

Você tem um total de *X* pontos (a ser determinado pelo mestre) para distribuir entre as características do seu personagem. Lembre-se que um personagem que tende ao combate físico e brutal, como um guerreiro, deverá ter um alto valor para força enquanto um mago ou clérigo deverão ter altos valores para inteligência e sabedoria. A classe e as características do seu personagem são elementos dependentes um do outro.

## 3. Dados

Um dos maiores atrativos do RPG é a aleatoriedade, como quase tudo depende da sorte e como o jogador precisa se adequar a ela, e essa sorte é medida através dos dados. Geralmente são usados cerca de seis dados com 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados. No Rookie iremos utilizar apenas o d4, d6 e d20.

i. d4 – utilizaremos para determinar o dano causado tanto no inimigo como no personagem.
ii. d6 – utilizaremos para determinar danos ou demais valores específicos de cada arma ou habilidade.
iii. d20 – o mais utilizado, determinará valores de ordem de jogada, iniciativa, ações e demais valores que dependem da sorte.

No caso do d20, há dois extremos importantes: 1 e 20. Quando você rola 1d20 e seu resultado é 1, chamamos de *falha crítica*, que representa o pior desempenho possível para determinada ação. Quando seu resultado é 20, você tem o melhor desempenho possível, e dependendo da situação, pode até receber um bônus por isso.

Os dados são utilizados principalmente durante combates.

**4. Combate**

Quando confrontado por um inimigo, inicia-se o momento de combate. Nessa hora, você deve lutar pela sua vida e de seus companheiros contra os monstros mais diversos possíveis. No início, todos devem rolar 1d20 para determinar a ordem de jogada - seus inimigos também!

Então cada personagem irá atacar na sua vez, rolando primeiramente 1d20 para determinar a iniciativa, ou seja, quão "bem" o ataque foi feito. O mestre irá estipular um valor mínimo, e caso você tire um valor menor que o mesmo, não conseguirá realizar o ataque. Em seguida, rola-se 1d4 para determinar o dano causado, ou 1d6 caso a arma utilizada permita.

Ao final de cada combate, os sobreviventes ganharão XP, assim poderão subir de nível e melhorar suas habilidades e equipamentos.

**6. Interpretação**

Ao pé da letra, *Roleplaying Game* significa *jogo de interpretação de papéis*, portanto, a sua interpretação é a parte mais importante do jogo! Uma boa interpretação do personagem irá garantir a diversão e a imersão do grupo.

Se o seu personagem é um velho ancião com sabedoria elevada, imagine como ele falaria, como ele se expressaria e incorpore isso no seu jogo. Embora seja um pouco difícil no começo, ao longo do tempo isso se algo natural, e você irá perceber o quão gratificante e divertido é jogar RPG.

**7. Ficha**

Aqui está um modelo básico de ficha de personagem, sinta-se livre para desenhar outro da forma que quiser.

**NOME:** ______________________________

**RAÇA:** ______________ **CLASSE:** ______________

| CARACTERÍSTICAS | |
|---|---|
| Força: | |
| Agilidade: | |
| Inteligência: | |
| Sabedoria: | |
| Carisma: | |
| **PONTOS DE VIDA:** | |

| HABILIDADES | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| EQUIPAMENTOS | OURO: |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |